

Tubuh Lumping

Metode Seni Peran Berbasis Kearifan Lokal

Rachman Saleh

Jurusan Teater ISBI Bandung

Jl. Buahbatu, No. 212, Kec. Lengkong, Kota Bandung, 40265

Email: payunghitamfoundation@gmail.com No HP: 081395299157 (Telp/SMS)

ABSTRACT

This paper describes the research on traditional arts Kuda Lumping as one of the writer's effort in a pursuit of explorative forms to become one of references on the acting technique's training, both in formal education and non-formal education.

The traditional arts that will be the object of study is 'Kuda Lumping traditional art' which is spread across almost all of the island of Java, including West Java, which in this study is devoted to the 'Kuda Lumping Mekar Panggugah' art group that located in Desa Sukamukti, RT 02/03 Dusun Mekargalih, Kecamatan Jatinangor, West Java. Kuda Lumping as a source of research is based on writer's interest in totality, intensity, imagination, energy, and body suggestions that can be found in each Kuda Lumping player that must also be owned by a theater actor especially theater body, and the other realism theater in general.

Keywords: *acting method, local wisdom, kuda lumping*

ABSTRAK

Tulisan ini menjelaskan tentang penelitian pada seni tradisi Kuda Lumping sebagai salah satu upaya penulis dalam melakukan pencarian pada bentuk-bentuk seni tradisi yang eksploratif, untuk menjadi salah satu referensi pada pelatihan teknik seni peran, baik pada ruang-ruang pendidikan formal, maupun pada ruang-ruang non-formal.

Adapun seni tradisi yang akan dijadikan objek kajian adalah seni tradisi Kuda Lumping yang tersebar hampir di seluruh pulau Jawa termasuk Jawa Barat yang dalam penelitian ini dikhususkan pada kelompok kesenian Kuda Lumping Mekar Panggugah yang beralamat di Desa Sukamukti, RT/RW 02/03, Dusun Mekargalih, Kecamatan Jatinangor, Jawa Barat. Dipilihnya kesenian Kuda Lumping sebagai sumber penelitian didasarkan pada ketertarikan peneliti pada totalitas, intensitas, imajinasi, energi dan sugesti ketubuhan yang terdapat pada setiap pemain Kuda Lumping yang juga harus dimiliki oleh seorang aktor teater, khususnya teater tubuh, dan teater realism pada umumnya.

Kata Kunci: Metode seni peran, kearifan lokal, Kuda Lumping

PENDAHULUAN

Seni tradisi yang telah berkembang lama dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat nusantara, bisa menjadi sumber inspirasi bagi lahirnya gagasan-gagasan kreatif untuk sebuah pertunjukan teater

modern. Begitu banyak kesenian tradisi yang tumbuh di negeri ini, terbentang dari Sabang sampai Merauke, yang bisa digali potensinya untuk menjadi sumber gagasan penciptaan pertunjukan teater modern yang 'membumi'.

Kekayaan seni tradisi nusantara ini

jika bisa dimanfaatkan dan difungsikan sebagai bagian dari unsur pembangun seni pertunjukan teater modern, niscaya akan memberi warna yang khas pada penciptaan karya seniman teater modern Indonesia. Sudah cukup lama teater modern Indonesia didominasi oleh metode-metode dari Barat dalam upaya pencarian estetika seni teater modernnya. Sudah saatnya memulai kembali gali potensi yang ada di dalam masyarakat itu sendiri, agar kesenian Indonesia memiliki wajah Indonesia.

Seni-seni kini menjalankan multi-fungsinya secara berlapis. Seniman dalam hal ini bisa dengan suka-suka menyisipkan segala macam dongeng, mitos, hingga tendensi personal yang banal ke dalam lapisannya. Termasuk di dalamnya nilai-nilai tradisi yang dibawanya, dan yang mempengaruhinya dalam perjalanan (Sabana, 2016, hlm. 295)

Pada akhirnya nanti, seni teater modern Indonesia merupakan seni pertunjukan yang memiliki kekuatan konvensi seni teater dunia dan warna lokal yang kental sehingga akan menjelma menjadi wujud baru sebagai seni pertunjukan teater modern khas Indonesia, itulah tujuan dari penelitian ini.

Penelitian ini merupakan bentuk usaha dalam menemukan / merumuskan sebuah metode atau model penciptaan teater yang menempatkan kesenian tradisi sebagai sumber penciptaannya. Hal ini dianggap perlu dilakukan sebagai upaya dalam konkretisasi visi ISBI Bandung terutama dalam “menyelenggarakan Tridarma Perguruan Tinggi di bidang seni budaya yang memperkokoh karakter budaya bangsa”.

Sejak berdirinya jurusan teater di ISBI Bandung, wacana teater Barat mendapatkan dominasinya. Konvensi-konvensi Barat seolah menjadi sebuah dogma yang tidak terbantahkan. Berangkat dari kenyataan inilah penulis berupaya untuk melakukan pencaharian terhadap bentuk atau model penciptaan teater yang memiliki nilai orisinalitas teater Indonesia khususnya wilayah teater modern Indonesia. Adapun yang dimaksud dengan nilai orisinalitas adalah penciptaan bentuk teater yang bersumber dari khasanah kesenian tradisi yang dalam hal ini difokuskan pada seni tradisi Kuda Lumping sebagai objek penelitian dalam penciptaan.

Selain pencaharian dalam bentuk teater, penelitian penciptaan dan penyajian seni, langkah selanjutnya menyangkut pada pencaharian metode atau model pelatihan baik pada aktor teater realisme pada umumnya maupun aktor teater tubuh khususnya.

Dalam pengamatan peneliti, yang memiliki konsentrasi pada mata kuliah penyutradaraan dan pemeranan, diakui atau tidak, dalam beberapa tahun terakhir jurusan teater ISBI Bandung mengalami degradasi dalam hal melahirkan aktor-aktor teater yang memiliki kualitas yang baik. Menurut hemat peneliti, ada beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya hal tersebut di antaranya tidak adanya model atau metode yang diterapkan secara konsisten sekaligus tepat yang dapat menjadi pegangan mahasiswa dalam memulai proses keaktoran, selain faktor lain seperti kurangnya kesadaran berproses dari mahasiswa itu sendiri.

Oleh karena itu, untuk menjawab persoalan tersebut, perlu dilakukan perumusan sebuah metode atau model pelatihan yang tepat bagi seorang aktor, baik aktor teater realisme pada umumnya dan aktor teater tubuh khususnya. Perlu penulis garis bawahi kata “tepat” dalam hal ini adalah kaitannya dengan menggali berbagai macam potensi yang dimiliki aktor baik posisinya sebagai individu maupun keberadaannya yang terkonstruksi oleh sebuah tatanan budaya melalui pembentukan *skill*, intelektual maupun kepekaan intuisi.

Setelah dirumuskannya model penciptaan dan pelatihan seorang aktor yang akan diusahakan ini, diharapkan mampu menjadi tambahan literatur yang dapat diaplikasikan baik pada ruang formal (institusi pendidikan seni) maupun ruang-ruang informal di samping tujuan lainnya sebagai sebuah pencarian terhadap orisinalitas teater Indonesia khususnya pada wilayah teater tubuh Indonesia yang terlepas dari bayang-bayang teater barat.

Langkah pertama dari tujuan penelitian ini adalah lahirnya suatu metode baru tentang teknik seni peran yang berbasis kearifan lokal. Penulis berupaya menyerap apa yang ada dalam bentuk seni tradisi Kuda Lumping dan kemudian mengolahnya menjadi bentuk pelatihan bagi para pemeran di pertunjukan teater modern Indonesia.

Hal lain yang menjadi alasan dipilihnya seni tradisi Kuda Lumping adalah karena seni tradisi Kuda Lumping kaya dengan unsur pembangun pertunjukannya. Hal ini bisa menjadi inspirasi lahirnya teks/ide, bahkan

bentuk baru untuk garapan pertunjukan teater modern Indonesia.

Teater, sebagaimana telah sering disebutkan, merupakan suatu genre seni yang merupakan hasil kerja ensemble dari berbagai kalangan disiplin ilmu serta bersifat kolektif. Seni rupa, seni tari, seni peran, seni musik adalah beberapa disiplin ilmu yang biasanya dilibatkan dalam proses penciptaan peristiwa teater. Masing-masing dilibatkan dalam proses penciptaan dengan takaran dan peranan yang saling mendukung satu sama lain.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba menjadikan kesenian Kuda Lumping sebagai sumber penciptaan karya seni teater, karena seni tradisi Kuda Lumping juga memiliki unsur pembangun yang mendekati unsur pembangun pertunjukan teater modern Indonesia. Seperti juga dalam teater modern Indonesia, di dalam seni tradisi Kuda Lumping ada unsur seni rupa, seni peran, seni musik, dan seni tari.

Judul besar penelitian ini adalah “Tubuh Lumping”, judul ini mengacu pada tujuan penciptaan metode/teknik seni peran yang berbasis pada tubuh dengan melakukan adopsi pada teknik pelatihan tubuh para pemain Kuda Lumping. Hal lain yang juga menjadi bagian dari kerja penelitian ini adalah upaya menemukan potensi teoritik yang pada tahap selanjutnya diharapkan menjadi sebuah metode pelatihan yang dapat menjadi referensi pelatihan teknik seni peran baik pada ruang-ruang pendidikan formal (institusi seni), maupun pada ruang-ruang non-formal.

Selanjutnya, alasan lain dari pemilihan seni Kuda Lumping sebagai objek penelitian

ini adalah karena peneliti menemukan adanya potensi pengadopsian unsur totalitas, intensitas, energi, sugesti, dan imajinasi yang nantinya akan menjadi kekuatan dan senjata bagi perwujudan ekspresi para aktor seni pertunjukan teater modern Indonesia.

METODE

1. Sumber Data

Sumber data primer dari penelitian ini adalah kelompok Kuda Lumping Mekar Panggugah pimpinan Abah Uyt yang beralamat di Desa Sukamukti, RT/RW 02/03, Dusun Mekargalih, Kecamatan Djatinangor, Jawa Barat.

Sumber data primer lain yang digunakan adalah sumber tulisan, seperti artikel, blog, dan pertunjukan Kuda Lumping yang diselenggarakan di sekitar wilayah Kota dan Kabupaten Bandung.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Teknik Observasi**

Metode observasi penting sekali dalam pengumpulan data untuk penelitian seni Kuda Lumping ini. Dengan cara observasi, peneliti dapat lebih memahami dan menyelami pola pikir dan pola kehidupan masyarakat seni tradisi yang diteliti. Dengan teknik observasi, banyak informasi yang didapat langsung dari sumbernya.

Mengenai studi kasus tentang Kuda Lumping, mulanya peneliti melakukan

pengamatan umum. Pengamatan ini sangat penting agar peneliti bisa menonton dan mengerti kesenian Kuda Lumping, melihat bermacam-macam ekspresi pemain Kuda Lumping, mendengar musik pengiring dan mengalami suasana pertunjukannya. Hal-hal di atas yaitu pengalaman menonton, bisa didapatkan oleh peneliti setelah peneliti mengikuti beberapa pertunjukan Kuda Lumping di sekitar wilayah kota dan kabupaten Bandung. Observasi atas peristiwa-peristiwa ini bermanfaat sekali karena informasi primer bisa diperoleh dan dikumpulkan untuk kemudian dijadikan bahan bagi perancangan metode seni peran yang memiliki basis kearifan lokal.

- **Teknik Wawancara**

Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada responden dan informan kunci yang dalam penelitian ini adalah para penggiat kesenian Kuda Lumping. Teknik ini digunakan dalam menjangkau pertanyaan pokok agar informasi primer bisa didapatkan

- **Teknik Kepustakaan dan Dokumentasi**

Menurut Dra. Nurul Zuriah, teknik dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui sumber data yang berhubungan dengan masalah penelitian dan mendukung hipotesis melalui teori dan pendapat (2007, hlm 191). Teknik kepustakaan dan dokumentasi dilakukan dengan cara terjun ke lapangan secara langsung. Informasi ini merupakan bagian penting dari sebagian besar teori dan latar

belakang penelitian ini. Metode ini adalah metode penting untuk membandingkan informasi primer (yang dikatakan atau dikumpulkan dari wawancara dan observasi) dengan informasi sekunder (data buku dan lain-lain).

• Analisis Data

Data yang dikumpulkan adalah data yang bersifat kualitatif dan akan dianalisis dengan teknik kualitatif dengan kerangka pikir induktif, abstraktif, logis, dan sistematis. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan menganalisa pertunjukan dan potensi teknik yang dilakukan oleh para penggiat Kuda Lumping.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama-tama penulis akan menguraikan tentang seni pertunjukan Kuda Lumping dalam sudut pandang penulis dengan menggunakan teori Dramaturgi sebagai teori dasar dari Seni Pertunjukan dan salah satu teori penjas yang penulis pilih untuk penelitian penulis.

“Dramaturgi adalah ajaran tentang masalah hukum dan konvensi drama” (Harymawan, 1993, hlm. 1). Pemaparan awal mengenai Seni Pertunjukan Kuda Lumping dengan menggunakan teori Dramaturgi bertujuan agar penjelasan mengenai hasil penelitian akan lebih bisa dipahami secara menyeluruh dalam kaitannya dengan tujuan penelitian yaitu penggalian terhadap nilai-nilai seni peran dengan objek penelitian seni tradisi Kuda Lumping dan sudut pandang

penulis yang menggunakan teori Dramaturgi sebagai bahan penjelasnya.

Penulis akan memulai menjelaskan dengan unsur-unsur pembangun pertunjukan. Seni pertunjukan memiliki unsur-unsur pembangun pertunjukan. Unsur-unsur pembangun tersebut berfungsi sebagai pembentuk dari wujud seni pertunjukan. Berikut ini, akan penulis perbandingkan antara unsur-unsur pembangun seni pertunjukan teater sebagai wadah dari seorang aktor dalam menampilkan seni perannya dan unsur-unsur pembangun seni pertunjukan kuda lumping sebagai wadah dari ekspresi individu yang berlaku sebagai kuda lumping.

Dalam konvensi drama/teater dijelaskan bahwa drama/teater dibangun oleh beberapa unsur pembangunnya. Unsur-unsur pembangun tersebut terdiri dari unsur utama dan unsur kedua.

Unsur-unsur Pembangun Seni Pertunjukan Teater

Unsur Utama

1. Naskah/Lakon: Naskah/Lakon terdiri dari lakon yang berisi dialog dan lakon yang berisi intruksi.
2. Sutradara: Pemimpin pertunjukan, pencipta gagasan awal bagi pertunjukan dan penafsir naskah.
3. Aktor/Pemeran: Seseorang yang mewujudkan gagasan sutradara dalam wujud seni peran.
4. Penonton: Penyaksi pertunjukan.

Unsur Kedua

1. Tata Artistik: Penafsiran untuk perwajahan panggung.
2. Tata Cahaya: Penafsiran bagi terciptanya ruang dan waktu untuk pertunjukan dengan menggunakan keterampilan tata cahayanya.
3. Tata Rias: Penafsiran tata rias wajah untuk kejelasan identitas dan karakter pemeran.
4. Tata Kostum: Penafsiran model dan bentuk pakaian untuk para pemain.
5. Tata Musik: Penafsiran bunyi untuk menciptakan ilustrasi, efek dramatik, penebal adegan, dan keindahan bunyi di atas panggung.
6. Tata Suara: Pengatur keseimbangan suara dan bunyi di atas panggung, agar bunyi dan suara di panggung tampil dalam keseimbangan dan keharmonisan.

Itulah unsur-unsur pembangun dalam seni pertunjukan teater/drama. Dengan mengacu pada unsur-unsur pembangun drama/teater tersebut, selanjutnya, mari melihat unsur-unsur pembangun dalam Seni Pertunjukan Kuda Lumping.

Unsur-unsur Pembangun Seni Pertunjukan Kuda Lumping

Unsur Utama

1. Musik: Musik adalah unsur penting dalam pertunjukan Kuda Lumping. Musik selalu ada dalam pentas Kuda Lumping. Maka, musik penulis tempatkan sebagai salah satu unsur utama yang kedudukannya jika

dibandingkan dengan pertunjukan teater, setara dengan naskah. Dalam sebuah wawancara dengan salah seorang pelaku kuda lumping, pelaku ini menyatakan bahwa musik sangat penting kedudukannya di pertunjukan Kuda Lumping karena musik adalah 'pengundang' kedatangan kekuatan-kekuatan yang akan membantu mereka dalam mewujudkan diri menjadi kuda lumping.

2. Pimpinan Rombongan/Pawang: Pemimpin pertunjukan, seorang pemimpin rombongan yang mengatur jalannya pertunjukan Kuda Lumping. Kedudukannya penulis setarakan dengan sutradara, karena porsi kerjanya hampir mirip dengan sutradara, meski tentu saja sangat berbeda cara dan sistem kerjanya.
3. Pemain Kuda Lumping: Pemain Kuda Lumping dalam pentas Kuda Lumping penulis setarakan dengan seorang pemeran/aktor di dalam pertunjukan teater/drama, karena posisinya sebagai garda depan pertunjukan Kuda Lumping memiliki kemiripan yang setara dengan seorang aktor.
4. Penonton: Penonton Kuda Lumping sama halnya dengan penonton dalam pertunjukan teater yaitu sebagai penyaksi pertunjukan. Penonton dalam pentas teater dan pentas Kuda Lumping memiliki kedudukan yang penting, karena keduanya menjadi identitas bagi terwujudnya sebuah seni pertunjukan/seni tontonan. Penonton adalah salah

satu syarat terwujudnya sebuah seni tontonan.

Unsur Kedua

Tukang Dekor: Tukang dekor, penulis menyebutnya seperti itu karena sebutan ini adalah sebutan yang khas dari para pelaku kegiatan seni tradisional. Kedudukannya setara dengan penata artistik karena fungsinya sebagai orang/kelompok yang memberikan sentuhan pada perwajahan pementasan mereka. Perbedaan yang tegas dengan pertunjukan teater/drama adalah, tukang dekor ini kedudukannya tidak setegas dalam pertunjukan drama/teater. Tukang dekor dalam pertunjukan Kuda Lumping lebih bersifat kerja ensemble, mereka mengerjakan seluruh perangkat unsur-unsur artistiknya dengan cara kerja bersama-sama. Inisiatif dan gagasan dalam pengerjaan perangkat artistiknya lebih bersifat kolektif. Tidak ada Penata Cahaya, dalam pertunjukan Kuda Lumping yang dimainkan di lapangan terbuka dan dilaksanakan siang hari, kedudukan tata cahaya tidak menjadi penting, karena cahaya matahari di siang hari telah cukup untuk penerangan pentas mereka.

Tata Rias: Penafsir tata rias wajah untuk kejelasan identitas dan karakter pemeran. Tentang tata rias, seperti halnya tugas penataan artistik, tugas untuk penataan rias ini diserahkan pada pemainnya masing-masing. Kerja bersama seperti ini menjadi kerja yang khas dalam garapan pentas-pentas seni tradisional.

Tata Kostum: Kostum untuk para pemain di pentas Kuda Lumping biasanya

sudah diserahkan pada kepala rombongan. Kepala rombongan ini menyediakan kostum bagi para pendukungnya dalam pentas Kuda Lumping.

Tata Musik: Tata musik biasanya diserahkan kepada seorang ahli musik Kuda Lumping atau digarap langsung oleh pemimpin rombongan.

Tata Suara: Seorang yang ahli dalam penataan musik biasanya dipercaya untuk menjadi pengatur keseimbangan suara dan bunyi di atas panggung, agar bunyi dan suara di panggung tampil dalam keseimbangan dan keharmonisan.

Perbandingan Unsur-unsur Pembangunan Teater/Drama dengan Seni Pertunjukan Kuda Lumping.

Teater/ Drama	Kuda Lumping
1.Naskah	1.Intruksi dan Musik
2.Sutradara	2.Pemimpin Rombongan / Pawang
3.Aktor	3.Pemain Kuda Lumping
4.Penonton	4.Penonton
5.Tata Artistik	5.Tukang Dekor
6.Tata Cahaya	6.Tidak ada Penata Cahaya
7.Tata Rias	7.Tata Rias
8.Tata Kostum	8.Tata Kostum
9.Tata Musik	9.Tata Musik
10.Tata Bunyi	10.Tata Bunyi

Jika diperhatikan secara sekilas, maka jelas bahwa baik seni pertunjukan teater dan seni pertunjukan Kuda Lumping –kecuali soal penata cahaya– maka kedua jenis seni pertunjukan ini hampir memiliki persamaan dan kesetaraan dalam unsur-unsur

pembangunnya. Tentu saja keduanya memiliki perbedaan yang sangat prinsipil. Jika di atas adalah kemiripan unsur pembangunnya, maka di bawah ini akan dijelaskan hal-hal yang membedakannya.

Sesuatu yang paling membedakan antara kedua jenis kesenian ini adalah pada persoalan kebakuan dan ketidak bakuan. Seperti halnya seni-seni tradisional lainnya maka Seni Kuda Lumping memiliki pula unsur-unsur kebakuan yang mengikatnya. Hal ini tidak terjadi pada Seni Teater sebagai seni yang dikategorikan seni modern (untuk membedakannya dengan seni tradisional). Seni Teater meski memiliki unsur pembangun yang hampir sama dengan Seni Kuda Lumping namun dalam praktiknya Seni Teater lebih bebas dalam memperlakukan dan menggunakan unsur-unsur pembangun tersebut untuk kepentingan pertunjukannya. Seni Teater dapat menggunakan semua unsur pembangun pertunjukan untuk kepentingan pementasannya, namun bisa juga hanya menggunakan beberapa unsur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konsep garapan yang digagasnya.

Sementara itu dalam Kesenian Kuda Lumping, hampir semua unsur pembangun pertunjukan dalam versi mereka selalu digunakan hampir di setiap tampilan pertunjukan mereka. Misalnya unsur musik, Seni Kuda Lumping selalu menampilkan musik pengiring dalam tampilannya. Hal ini berbeda dengan seni pertunjukan teater yang terkadang menggunakan musik dan bisa juga tanpa menggunakan musik sama sekali.

Selain unsur musik yang selalu mereka gunakan sebagai bagian dari pertunjukan,

unsur-unsur lainnya pun selalu hadir mengiringi pementasan Kuda Lumping. Unsur-unsur pembangun milik Kuda Lumping adalah unsur pembangun yang baku. Dalam setiap pentas Kuda Lumping, selalu hadir musik serta *property* dan *hand-property* yang hampir sama bendanya. Hal ini terutama bisa dilihat dari penggunaan *property* dan *hand-property* yang selalu memiliki kesamaan dari setiap pementasan Kuda Lumping dari berbagai sanggar dengan versi asli. Penulis katakan versi asli karena di lapangan Penulis menemukan pula versi modifikasi. Tentang versi modifikasi ini tidak akan penulis bahas lebih jauh, karena soal versi ini memerlukan bahasan yang lebih khusus lagi.

Seni Kuda Lumping dalam versi asli, Penulis menemukan bahwa penggunaan *property* dan *hand-property* yang baku yang selalu mereka gunakan diantaranya:

1. Kuda lumping yang berbahan anyaman.
2. Beling, lampu bohlam atau neon.
3. Rumput.
4. Ember berisi air.
5. Kelapa.

Itulah beberapa contoh *property* dan *hand-property* yang digunakan oleh para pelaku Seni Pertunjukan Kuda Lumping yang penulis temukan di lapangan dalam pementasan Kuda Lumping yang penulis teliti.

Sedangkan Seni Teater memiliki unsur pembangun yang lentur, tidak baku. Seni Teater dalam penggunaan *property* dan *hand-property* menyesuaikan dengan lakon yang diperankan atau kesesuaian dengan gagasan sutradara.

Dengan melihat perbandingan terhadap dua jenis kesenian ini maka sekarang akan bisa dilihat kedudukan antara aktor dan pemain Kuda Lumping dalam pertunjukan mereka masing-masing. Aktor dalam pertunjukan teater ketika membawakan perannya berpijak pada konvensi-konvensi drama, sedangkan pemain Kuda Lumping tidak mengenal konvensi tersebut. Hal ini membuat keduanya memiliki perbedaan yang tegas ketika tampil dalam pertunjukannya masing-masing.

Selain menganut ketaatan pada konvensi pemanggungan, aktor juga bermain dalam sepanjang pembawaan perannya dengan penuh kesadaran. Hal ini berbeda dengan pemain Kuda Lumping yang mengaku bahwa mereka berada dalam keadaan sadar dan tidak sadar. Yapi Tambayong dalam bukunya *Seni Akting, Catatan-catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor*.

“Bagaimanapun, sebagai suatu bentuk kerja seni, akting harus ditumbuhkan dari kesadaran-kesadaran insani yang mengikat, yang dengannya akan menentukan nilai kepribadian seorang aktor.” (Tambayong, 2000, hal. 3).

Hal ini tidak berlaku bagi seorang pemain Kuda Lumping, karena pemain Kuda Lumping bermain berdasarkan insting bawah sadar mereka dalam penciptaan situasi dan kondisi yang membawanya kedalam satu tindakan fisik yang orang sebut sebagai ‘jadi’. Kata ‘jadi’ dalam Kuda Lumping berbeda dengan kata ‘jadi’ dalam pertunjukan teater/drama. Dalam Kuda Lumping, kata ‘jadi’ adalah suatu proses ketika seorang pemain Kuda Lumping telah memasuki bawah sadarnya dan kemudian bergerak dengan mengikuti

dorongan bawah sadarnya. Sedangkan kata ‘jadi’ dalam istilah ‘orang-orang teater’ adalah kata yang tidak mengacu pada hanya insting dan bawah sadar, tetapi juga bicara pada persoalan kesadaran pikiran. Pemeran dalam pertunjukan teater menggunakan, pikiran, perasaan dan imajinasinya untuk mewujudkan seni peran atau tokoh yang diperankannya.

Setelah melihat perbandingan, sekarang masuk ke bagian pentingnya. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang menjadikan seni peran sebagai objek penelitian, subjek dari penelitian ini adalah Kuda Lumping dan narasumbernya adalah para pelaku seni Kuda Lumping tersebut. Dengan menjadikan seni peran sebagai objek, maka penulis berangkat dari penggalian di wilayah seni peran tersebut. Sumber penggalian dari seni peran ini adalah subjek penelitian penulis, yaitu seni kuda lumping, khususnya pada kegiatan atau tingkah laku orang/pemain yang biasanya berperan sebagai tokoh yang menunggang Kuda Lumping tersebut.

Dalam penelitian, penulis berupaya menggali teknik dan metode dari penunggang Kuda Lumping yang penulis setarakan dengan kegiatan aktor di atas panggung. Penyetaraan ini bertujuan untuk, pertama membuat perbandingan. Kedua setelah perbandingan didapat, kemudian penulis mencoba melakukan kombinasi antara metode seni peran dalam teater dengan teknik yang dipakai oleh para pemain kuda lumping. Hasil dari kombinasi ini diolah dengan tujuan mengembangkan metode seni peran yang berangkat dari nilai-nilai kearifan lokal, dalam hal ini seni kuda lumping sebagai bagian dari

kearifan lokal dalam seni dan kebudayaan di Indonesia.

Hasil yang didapat akan dipaparkan dengan tujuan menjadi bagian dari pengembangan seni peran yang menjadi bagian dari khazanah kekayaan metode seni peran yang berbasis kearifan lokal. Hal ini berdasarkan pada pendapat penulis yang menemukan bahwa metode seni peran berbasis kearifan lokal sangat kurang sekali bahkan mungkin belum pernah dijadikan sebagai teori sekaligus praktik untuk pengembangan seni peran di Indonesia.

Seni peran dengan metode yang berasal dari kearifan lokal, tentu saja akan membawa pada bentuk dan gaya yang khas karena pondasi dari sebuah metode yang berbeda akan menghasilkan sesuatu yang berbeda pula. Metode seni peran yang akan dikembangkan dari hasil penelitian ini berangkat dari pengamatan pada lima hal yang ada dalam seni kuda lumping yang menjadi temuan dalam penelitian ini.

Lima hal tersebut adalah bagian dari apa yang penulis sebut sebagai Daya. Daya adalah sumber gerak. Pada sumber gerak inilah, daya dalam kuda lumping, penulis mulai membuat satu pengembangan teknik dan metode seni peran terutama teknik pengembangan gaya permainan seorang aktor.

Lima daya sebagai sumber gerak:

1. Daya Sugesti.
2. Daya Energi.
3. Daya Intensitas.
4. Daya Totalitas
5. Daya Imajinasi.

Lima hal ini yang disebut daya sebagai

sumber gerak yang penulis dapat dari kuda lumping sebagai sumber inspirasi penelitian yang akan dijadikan bagian dari pengembangan metode seni peran. Sementara itu, persoalan *trance* atau kesurupan yang selalu menjadikan bagian dari pertunjukan kuda lumping, bukan menjadi bagian dari penyerapan atas pembentukan metode ini. *Trance* atau kesurupan, penulis anggap sebagai milik seni kuda lumping yang tentu saja berbeda dengan teknik, konvensi, kaidah seni peran yang menjadikan kesadaran pikiran sebagai bagian dari perwujudan seninya.

Dengan memperhatikan hasil dan luaran yang dicapai maka penulis akan mencoba menawarkan satu rancangan pembelajaran bagi mahasiswa Jurusan Teater mata kuliah Pemeranan yang berbasis kearifan lokal yang terinspirasi dari seni kuda lumping.

Rancangan Pembelajaran

Nama Mata Kuliah	: Pemeranan
Semester	: 3
Bobot SKS	: 4

Tabel 2, merupakan rancangan pembelajaran yang penulis tawarkan sebagai hasil dari penyerapan penulis terhadap penelitian dengan objek seni peran, subjeknya Kuda Lumping dan narasumber para pelaku Kuda Lumping. Rancangan ini bersifat belum baku, karena rancangan pembelajaran ini belum sampai pada tahap pengujian. Dalam waktu kedepan, jika dalam penerapannya di mata kuliah pemeranan ditemukan hal-hal yang bisa membuat rancangan pembelajaran ini lebih ke tahap penyempurnaan, penulis akan melakukan penyempurnaan tersebut.

Tabel 1. Rancangan Pembelajaran

Pengukuran dan Capaian Pembelajaran

Aspek	Capaian Pembelajaran	Instrumen Pengukuran	Bobot
Pengetahuan	Memahami dan mengetahui Teknik Seni Peran berbasis kearifan lokal Kuda Lumping	Dapat memahami pengetahuan tentang Seni Peran dan Seni Kuda Lumping	20%
Kemampuan	Mampu menggunakan daya sugesti, energi, intensitas, totalitas dan imajinasi di dalam dirinya sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya sebagai seorang pemeran	Mampu mensenyawakan dua teknik yang dikombinasikan, yaitu teknik seni peran dan teknik yang didapat dari seni Kuda Lumping	60%
Etika	Melaksanakan disiplin latihan di luar dan tempat kuliah untuk menajamkan kemampuan tubuh, pikiran, perasaan dan imajinasinya.	Mampu secara tepat waktu menyelesaikan tugas-tugas pemeranan, presentasi dan melaksanakan pentas ujian.	20%

Materi Perkuliahan

Pertemuan	Bahan Kajian / Praktek	Target Capaian Pembelajaran	Metode	Pengukuran
1	Kepekaan Tubuh Musikal	Mahasiswa mampu memiliki kepekaan gerak dengan musik	Praktek	Tugas Individu
2	Kepekaan Tubuh tanpa Musik	Mahasiswa mampu menciptakan gerak dalam kehening-an	Praktek	Tugas Individu
3	Kepekaan pada BendaBenda nyata	Mahasiswa mampu menjadikan benda-benda sebagai bagian dari dirinya	Praktek	Tugas Individu
4	Kepek-aan pada Benda-benda Imajiner	Mahasiswa mampu membayangkan benda-benda untuk kepentingan praktek pemeranannya	Praktek	Tugas Individu
5	Ketahanan Tubuh bergerak tanpa henti dalam jangka waktu tertentu	Mahasiswa memiliki ketahanan tubuh untuk bekal energi pemeranannya	Praktek	Tugas Individu

6	Menciptakan tokoh dengan musik imajiner dan benda imaji-ner	Mahasiswa mampu berkonsentrasi dan berimajinasi dalam pembawaan perannya tanpa bantuan unsur pendukung pertunjukan	Praktek	Tugas Individu
7	Penciptaan musik dari diri	Mahasiswa mampu menjadikan dirinya sebagai bagian dari bunyi, tempo dan irama permainan seni perannya	Praktek	Tugas Kelompok
8	Penciptaan musik dari benda-benda di sekitar	Mahasiswa mampu memaksimalkan kreatifitasnya dengan mendayagunakan benda-benda di sekitarnya	Praktek	Tugas Kelompok
9	Permainan kolaborasi penciptaan musik dari diri dan penciptaan tokoh	Mahasiswa mampu bekerjasama dengan mahasiswa lain untuk saling melengkapi segi-segi pemeranannya	Praktek	Tugas Kelompok
10	Permainan kolaborasi penciptaan musik dari benda-benda di sekitar dan penciptaan tokoh	Mahasiswa mampu bekerjasama dengan mahasiswa lain untuk saling melengkapi segi-segi pemeranannya	Praktek	Tugas Kelo-mpok
11	Mencipta gagasan untuk pentas dengan menyatukan seluruh materi yang telah dilakukan	Mahasiswa mampu bekerjasama dan mengopt-imalkan seluruh materi yang telah didapat dengan mahasiswa lain untuk saling melengkapi segi-segi pemeranannya dan membuat pertunjukan	Praktek	Tugas Kelompok
12	Presentasi 1	Mahasiswa mampu menunjukkan kemampuannya dalam menyerap ilmu yang telah didapatnya dari praktek dan latihan	Praktek	Tugas Kelompok

13	Presentasi 2	Mahasiswa mampu menunjukkan kemampuannya dalam menyerap ilmu yang telah didapatnya dari praktek dan latihan dan memiliki kesiapan untuk pertunjukan	Praktek	Tugas Kelompok
14	Pertunjukan	Mahasiswa mampu menunjukkan kemampuannya dalam menyerap ilmu yang telah didapatnya dari praktek dan latihan dengan pertunjukan yang ditampilkannya	Praktek	Kelompok

PENUTUP

Seni Kuda Lumpung yang populer di kalangan masyarakat ini menyimpan satu potensi yang bisa menjadi sumbangsih bagi warna yang khas dari kesenian Indonesia. Kesadaran pada kehendak untuk menjadikan seni pertunjukan Indonesia menjadi lebih khas ke-Indonesia-annya telah memotivasi penulis untuk membuat penelitian ini yang tujuannya mengarah pada pengembangan model pelatihan dan tawaran gaya pemeranan bagi para aktor di panggung-panggung teater.

Beberapa temuan yang penulis dapatkan, penulis jadikan bahan untuk materi pengembangan seni peran di kalangan mahasiswa teater Jurusan Teater ISBI Bandung. Temuan-temuan yang penulis dapatkan itu kemudian kami analisa agar bisa penulis dayagunakan menjadi materi dasar bagi pengembangan dan pengolahan metode seni peran.

Hasil temuan yang penulis dapat terutama adalah mengenai Daya sebagai Pembentuk Gerak dari pemain Kuda Lumpung yang tampil ekspresif dan penuh energi. Ekspresifitas dan energisitas yang begitu kuat hadir dalam diri pemain Kuda Lumpung yang menjadi pokok utama penelitian ini. Melalui penampilan mereka penulis kemudian menjabarkan tentang Daya yang mereka jadikan tolakan pembentuk gerak mereka yang ekspresif dan energik.

Daya yang penulis jabarkan dari pembentuk gerak mereka adalah lima daya, yaitu: sugesti, energi, intensitas, totalitas dan imajinasi. Lima Daya ini penulis jadikan materi dasar dari pengolahan Rancangan Pembelajaran.

Selanjutnya Rancangan Pembelajaran ini akan penulis jadikan tawaran bagi model pembelajaran di mata kuliah Pemeranan semester 3 bagi mahasiswa Jurusan Teater ISBI Bandung.

Dengan dirumuskannya model penciptaan dan pelatihan seorang aktor yang akan diusahakan ini, diharapkan mampu menjadi tambahan literatur yang dapat diaplikasikan baik pada ruang formal (institusi pendidikan seni) maupun ruang-ruang informal di samping tujuan lainnya sebagai sebuah pencaharian terhadap orisinalitas teater Indonesia khususnya pada wilayah teater tubuh Indonesia yang terlepas dari bayang-bayang teater barat

Semoga hasil penelitian yang penulis lakukan ini bisa bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran mata kuliah pemeranan di Jurusan Teater ISBI Bandung..

Daftar Pustaka

- Harymawan, RMA. (2000) Dramaturgi, Bandung
- Kasmana, Kankan., Sabana, S., Gunawan, I., Ahmad, Hafiz Aziz. (2016) Perwujudan Keyakinan akan Keberadaan Mahluk Halus dalam Komik
- Kawin ka Kunti, dalam Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya Panggung Vol. 26 No.3 September. Bandung: Puslitmas STSI Bandung
- Putri, Kiki R. S., Sabana, S. (2016) Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya Radi Arwinda, dalam Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya Panggung Vol. 26 No.3. Bandung: Puslitmas STSI Bandung
- Soemardjo, Jakob. (2000) Filsafat Seni, Bandung: ITB
- Tambayong, Yapi. (2000) Seni Akting :Catatan Catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor, Bandung: PT Remaja Rosda

Karta, Bandung

Zuriah, Nurul. (2007) Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan, Jakarta: BumiAksara